

YOSHIKAZU TANI
KAZUO ABE
SHIZUO NUSHIRO
NOBUYUKI KATO
HISAKATA SATO
MAMIKO ANZAWA
MASASHI SHINKAI
ATSUHIRO HAMANAKA
IKUO KUBOTA
MASAKI ICHIHARA
TOSHIKI IWASAKI
KATSUHISA ITOH
TAKEHIKO KOBAYASHI
SOSUKE SATO
KEN-ICHI KAKINUMA
SATORU ARAI
KATSUhide AKAZAWA
TADASHI TAMURA
MOTOSHI MIYASHITA
HIROYUKI HASHIRAYAMA

TANI & ABE

PATENT ATTORNEYS

No. 6-20, AKASAKA 2-CHOME
MINATO-KU, TOKYO 107-0052
JAPAN
<http://www.taniabe.co.jp>

TELEPHONE
81-3-3589-1201
FACSIMILE
PATENTS:
81-3-5561-7522(G4)
81-3-3586-4828(G3)
TRADEMARK:
81-3-3589-1257(G3)
81-3-5561-7580(G4)
E-MAIL
PATENTS To Overseas:
pat_intl@taniabe.co.jp
PATENTS From Overseas:
kokunai@taniabe.co.jp
TRADEMARK:
tmdesign@taniabe.co.jp

VIA AIRMAIL

Ms. LeAnn Sassman
Lee & Hayes PLLC
421 West Riverside Avenue
Suite 500, Spokane
Washington 99201
U. S. A.

RECEIVED
APR 18 2006
LEE & HAYES, PLLC

April 14, 2006

Re: Japanese Patent Application No. **2002-059394**
Your Ref: **MS1-766JP**
Our Ref: **PH131248**
Title: **A METHOD AND SYSTEM FOR MULTIPLE USER
AUTHENTICATION FOR ONLINE
CONSOLE-BASED GAMING**
In the name of: MICROSOFT CORPORATION

Dear Ms. Sassman:

This is to inform you that we received a first Official Notice of Rejection regarding the above referenced application from the Japan Patent Office. The reasons are as stated in the Official Notice.

Enclosed please find

- (*) the Official Notice;
- (*) the cited reference(s);
- (*) the prior art literature(s); and
- (*) our comments.

The due date for responding to this rejection is **June 22, 2006**, although a three-month extension of term can be obtained, if necessary.

Please let us have your instructions *by June 1, 2006* at the latest.

Kindly acknowledge receipt of this letter by return facsimile.

Very truly yours,

Tani & Abe

:jt
Encls.

(Translation)

OFFICIAL NOTICE OF REJECTION mailed on March 22, 2006
Japanese Patent Application No. 2002-059394

=====

Reasons

[Reason 1]

The present application is deficient in the points below. Therefore, the present application fails to conform to the requirements prescribed under Section 37 of the Japanese Patent Law.

Remarks

The common problem to be solved by the inventions of claims 1 to 38, and 51 to 63, and the inventions of claims 39 to 50 is to prevent impostor cheating; and to guarantee that a game console is really a trusted one, but not an imposter or one that has been compromised. However, this problem to be solved is well known, without the need to give an example. Therefore, this problem to be solved was not unresolved at the time of filing the present application. Thus,

both of the claimed inventions fail to satisfy the relationship prescribed under Section 37, Item 1 of the Japanese Patent Law.

Further, both of the claimed inventions fail to have a common substantial part which is a novel feature specific to the inventions, corresponding to the problem to be solved. Thus, both of the claimed inventions fail to satisfy the relationship prescribed under Section 37, Item 2 of the Japanese Patent Law.

Still further, both of the claimed inventions fail to satisfy any of the relationships prescribed under Section 37, Items 3, 4, and 5 of the Japanese Patent Law.

Incidentally, since this application violates the provision of Section 37 of the Japanese Patent Law, the inventions of the claims other than claims 1 to 38, and 51 to 63 have not been examined as to requirements such as novelty and inventive step.

[Reason 2]

The matters recited in the following claims of the present application are not deemed as being (an) industrially applicable invention(s). Therefore, the present invention(s) is(are) unpatentable as failing to meet the requirements provided under the main clause of Section 29, Paragraph 1 of the Japanese Patent Law.

Remarks

(*Agent Remarks: We (Tani & Abe) can attend to the rejection raised here because of the Japanese Version.)

[Reason 3]

The recitations of claims of the present application are deficient in the points below. Therefore, the present application fails to conform to the requirements prescribed under Section 36, Paragraph 6, Item 1 of the Japanese Patent Law.

Remarks

Claim 15 recites as follows:

"submitting the request from the game console to a ticket issuing entity;

creating, at the ticket issuing entity, a ticket containing the identity string and a session key K_{XA} encrypted with a key K_A associated with the online service, as follows:

$$\text{Ticket} = E_{K_A}[K_{XA}, X, G, A, U_1, U_2, \dots, U_U];$$

sending the ticket along with the session key K_{XA} from the ticket issuing entity to the game console;

passing the ticket from the game console to the online service along with data encrypted using the session key K_{XA} ; and

... at the online service ..."

In other words, claim 15 recites retrieving the session key from the ticket encrypted with the key associated with the online service, and passing the ticket to the online service along with data encrypted using the session key, in the game console.

On the other hand, on page 18, lines 6 to 8 of the English text, the Detailed Description of the Invention includes a description that "since the game console 102 does not know the online service's key K_A, the game console 102 cannot open the ticket and alter the contents". In view of the above, the Detailed Description of the Invention fails to include the feature of opening the ticket in the game console.

Thus, the invention of claim 15 differs from what is described in the Detailed Description of the Invention.

[Reason 4]

The recitations of claims of the present application are deficient in the points below. Therefore, the present application fails to conform to the requirements prescribed under Section 36, Paragraph 6, Item 2 of the Japanese Patent Law.

Remarks

(1)-(5) (*Agent Remarks: We (Tani & Abe) can attend to the rejections raised here because of the Japanese Version.)

(6) Claim 1 recites "returning a reply from the authentication entity to the gaming system that can be used to authenticate the multiple users in the online gaming activity". However, from this recitation, it is impossible to specifically assume what the content of the reply is. Further, it is impossible to grasp how "the reply from the authentication entity to the gaming system that can be used to authenticate the multiple users in the online gaming activity" is distinguished from "identities of the users". Thus, the invention of claim 1 is unclear.

Further, from among the inventions of claims 2 to 63, the invention(s) of the claim(s) for which the same rejection applies is(are) unclear.

(7) As to "authenticating the multiple users together" in claim 1, it is unclear whether "recognizing or authenticating each of the multiple users" or "distinguishing the multiple users from each other" is meant by this recitation. Thus, the invention of claim 1 is unclear.

Further, from among the inventions of claims 2 to 63, the invention(s) of the claim(s) for which the same rejection applies is(are) unclear.

(8) Claim 2 recites "forming, at the gaming system, a request containing an identity string that includes a gaming system identity, multiple user identities, and an identity of an online service". However, it is impossible to grasp how to obtain "a gaming system identity, multiple user identities, and an identity of an online service" in the gaming system. Further, claim 1 recites submitting the request from the gaming system, but not that the gaming system submits a reply. Therefore, it is impossible to grasp how the matter recited in claim 2 limits the invention of claim 1. Thus, the invention of claim 2 is unclear.

Further, from among the inventions of claims 3 to 63, the invention(s) of the claim(s) for which the same rejection applies is(are) unclear.

(9) There appears "a key associated with the online service" in claim 2. However, it is impossible to assume specifically what matter is meant by "associated with" and specifically what is meant by "a key associated with". Thus, the invention of claim 2 is unclear.

Further, from among the inventions of claims 3 to 63, the invention(s) of the claim(s) for which the same rejection applies is(are) unclear.

(10)-(14) (*Agent Remarks: We(Tani & Abe) can attend to the rejections raised here because of the Japanese Version.)

(15) Claim 7 recites "sending some cryptographical information to prove knowledge of the user's key while submitting the request". However, it is impossible to grasp what matter is meant by this recitation and how the invention of claim 5 is limited by this recitation. Thus, the invention of claim 7 is unclear.

(16)-(20) (*Agent Remarks: We(Tani & Abe) can attend to the rejections raised here because of the Japanese version.)

(21) Claim 13 recites "verifying ... an authenticity of the reply". However, it is impossible to grasp what matter is meant by this recitation. Thus, the invention of claim 13 is unclear.

Further, for the same reason as set out above, the invention of claim 23 is unclear.

(22) Claim 15 recites "creating, at the ticket issuing entity, a ticket containing the identity string and a session key K_{XA} encrypted with a key K_A associated with the online service, as follows ... sending the ticket along with the session key K_{XA} from the ticket issuing entity to the game console ... passing the ticket from the game console to the online service along with data encrypted using the session key K_{XA} ...". However, it is unclear how to decrypt the ticket encrypted with the key associated with the online service, and how to use the session key, in the game console. Thus, the invention of claim 15 is unclear.

(23)-(24) (*Agent Remarks: We(Tani & Abe) can attend to the rejections raised here because of the Japanese Version.)

(25) Claim 25 recites "a single ticket ... that can be used to authenticate the multiple user identities to the online service". However, it is impossible to grasp what matter is meant by "authenticate ... to the online service". Further, from this recitation, it is impossible to assume specifically what ticket it is. Thus, the invention of claim 25 is unclear.

Further, for the same reason as set out above, the inventions of claims 26 to 38, and 61 to 63 are unclear.

(26) Claim 27 recites "cryptographically deriving the user identities from information associated with the users". However, it is impossible to grasp what matter is meant by this recitation. Thus, the invention of claim 27 is unclear.

(27) Claim 34 recites "encrypting the ticket with a key associated with the third party". However, it is impossible to grasp what matter is meant by this recitation. Thus, the invention of claim 34 is unclear.

(28) As to "a random nonce" in claim 54, it is impossible to grasp how "the random nonce" is defined as a structure. Thus, the invention of claim 54 is unclear.

(29)-(31) (*Agent Remarks: We(Tani & Abe) can attend to the rejections raised here because of the Japanese Version.)

(32) Claim 59 recites "a game console, comprising ... to obtain authentication of multiple users of the game console together in a single request/reply exchange with the authentication entity". However, it is impossible to grasp based upon what configuration "authentication of multiple users of the game console is obtained together in a single request/reply exchange with the authentication entity". Thus, the invention of claim 59 is unclear.

[Reason 5]

The present invention(s) as claimed in claim(s) set forth below would have been obvious to one having ordinary skill in the art, to which the inventions(s) pertain(s), prior to the filing date of the present application, on the basis of an invention(s) described in the publication(s) set forth below as distributed in Japan or foreign countries or an invention(s) made available to the public through the telecommunication line prior to the filing date of the present application. Therefore, the present invention(s) is(are) unpatentable under the provision of Section 29, Paragraph 2 of the Japanese Patent Law.

Remarks (See a Reference List given below)

- Claim 1
- References 1 to 3

Remark:

One skilled in the art could easily arrive at the present invention of claim 1 from the invention of reference 1 (see claim 7, paragraphs [0069] to [0088], and Figs. 2 and 10, etc., in particular) in combination with the feature of authenticating an identification code (an ID code) and a name of a cartridge mounted on an operating device corresponding to each player of

the invention of reference 2 (see paragraphs [0036] to [0037], [0044] to [0045], Figs. 11, 15, and 17, etc., in particular), and the idea that a local server stores authentication requests from a plurality of portable terminals and transmits the received authentication requests together to an authentication server of the invention of reference 3 (see paragraphs [0110] to [0125], in particular).

- Claims 2 to 38, and 51 to 63
- References 1 to 3

Remark:

A Kerberos protocol is conventionally well known as a technique of authenticating a client (see e.g. "The Network Security Design Guide", Merike Kaeo, Japan, SOFTBANK Publishing Corp., December 27, 2000, First Edition, ISBN4-7973-1344-7 etc.) It is mere addition of well-known art to employ the Kerberos protocol when authenticating a client in the invention of reference 1.

In addition, one skilled in the art could appropriately choose which information to include in an authentication request or a reply.

Thus, one skilled in the art could easily arrive at the present inventions of claims 2 to 38, and 51 to 63 from the inventions of references 1 to 3 in combination with the above well-known art.

Reference List

1. Japanese Patent Application Laid-open No. 2000-157724
2. Japanese Patent Application Laid-open No. Hei 11-207034
3. Japanese Patent Application Laid-open No. Hei 10-243015

Record of Search Result of Prior Art Literature

Technical Field Searched

IPC

A63F 9/00 to 13/12, G09C 1/00 to 5/00

H04K 1/00 to 3/00, H04L 9/00 to 9/04

G06F 15/00, G06Q 10/00 to 90/00

Prior Art Literature

1. Japanese Patent Application Laid-open No. Hei 10-327147

This record of search result of prior art literature does not constitute reason for rejection.

拒絶理由通知書

特許出願の番号	特願2002-059394
起案日	平成18年 3月16日
特許庁審査官	松川 直樹 3315 2T00
特許出願人代理人	谷 義一(外 1名) 様
適用条文	第29条柱書、第29条第2項、第36条、第37条

この出願は、次の理由によって拒絶をすべきものである。これについて意見があれば、この通知書の発送の日から3か月以内に意見書を提出して下さい。

理 由**<理由1>**

この出願は、下記の点で特許法第37条に規定する要件を満たしていない。

記

請求項1-38、51-63に記載される発明と請求項39-50に記載される発明に共通する課題は、詐称者の不正行為を防ぐこと、及び、ゲームコンソールが本当に信用されたゲームコンソールであること、詐称者または妥協されたものでないことを保証することであると認められるが、この課題は、例を挙げるまでもなく周知であり、本願出願時未解決の課題ではないから、両発明は特許法第37条第1号の関係を満たさない。

また、上記両発明に共通する解決しようとする課題に対応した新規な発明特定事項である主要部は存在せず、上記両発明は、特許法第37条第2号の関係を満たさない。

さらに、上記両発明は、特許法第37条第3号、第4号、第5号に規定する他のいずれの関係も満たさない。

なお、この出願は特許法第37条の規定に違反しているので、請求項1-38、51-63以外の請求項に係る発明については新規性、進歩性等の要件についての審査を行っていない。

<理由2>

この出願の下記の請求項に記載されたものは、下記の点で特許法第29条第1

項柱書に規定する要件を満たしていないから、特許を受けることができない。

記

●請求項1-38、51-58、61-63

請求項1-38、51-58、61-63に記載されたものは、ソフトウェアによる情報処理が、ハードウェア資源を用いて具体的に実現されておらず、「自然法則を利用した技術的思想の創作」であるとは認められないため、「発明」に該当しない。

(特許・実用新案審査基準の第7部第1章等を参考にして、補正することを検討されてはいかがか。)

<理由3>

この出願は、特許請求の範囲の記載が下記の点で、特許法第36条第6項第1号に規定する要件を満たしていない。

記

請求項15には、『前記ゲームコンソールからの前記要求をチケット発行エンティティに提供することと、前記チケット発行エンティティにおいて、前記オンラインサービスに関係する鍵KAで暗号化された前記識別情報文字列とセッション鍵KxAとを含むチケットを、以下のように生成することと、 $\text{Ticket} = E_{K_A}[K_{X_A}, X, G, A, U_1, U_2, \dots, U_U]$ 前記チケット発行エンティティから前記ゲームコンソールに前記セッション鍵KxAを含む前記チケットを送ることと、前記ゲームコンソールから前記オンラインサービスに前記セッション鍵KxAを用いて暗号化されたデータを含む前記チケットを渡すことと、前記オンラインサービスにおいて・・・』と記載されている。つまり、請求項15には、ゲームコンソールにおいて、オンラインサービスに関係する鍵で暗号化されたチケットから、セッション鍵を取り出し、セッション鍵を用いて暗号化されたデータを含むチケットをオンラインサービスに渡す事項が記載されていると認められる。

一方、発明の詳細な説明においては、『ゲームコンソール102は、オンラインサービス鍵KAを知らないので、ゲームコンソール102は、チケットと開くことができず、その内容を変えることができない。(段落【0049】)』等と記載されており、ゲームコンソールにおいてチケットを開く事項は記載されていない。

よって、請求項15に係る発明は、発明の詳細な説明に記載したものではない。

<理由4>

この出願は、特許請求の範囲の記載が下記の点で、特許法第36条第6項第2

号に規定する要件を満たしていない。

記

(1) 請求項1には、『複数ユーザのゲームシステムからオンラインゲームアクティビティを開始することと、前記ゲームシステムからの要求を識別エンティティに提供することであって、前記要求は、前記複数ユーザの識別情報を含むことと、前記オンラインゲームアクティビティの前記複数ユーザを識別するために使用することができる前記識別エンティティからの応答を前記ゲームシステムに返送することとを備え、前記識別エンティティと1回の前記要求および前記応答の交換により前記複数ユーザを互いに識別することを特徴とする方法。』と記載されている。しかしながら、各手順を実行する主体が記載されていないため、各手順が、ゲームシステムや識別エンティティが有する構成によって実行されるのか、あるいは、人間によって実行されるのか把握することができない。よって、請求項1に係る発明は明確でない。

また、請求項2-63に係る発明のうち、当該理由と同様の理由に該当する請求項は明確でない。

(特許・実用新案審査基準の第7部第1章等を参考にして、補正することを検討されてはいかがか。)

(2) 請求項1には、『・・・することと、・・・することであって、・・・を含むことと、・・・することとを備え、・・・することとを特徴とする方法。』と記載されている。しかしながら、手順において記載される機能を実現するために利用される構成として、ゲームシステム及び識別エンティティとは記載されているものの、それらのみでは、具体的にどのようなハードウェア資源を用いてどのような情報処理を実行するものか、想定することができない。よって、機能を実現するための具体的な構成及び具体的な情報処理を記載していない、請求項1に係る発明は明確でない。

また、請求項2-63に係る発明のうち、当該理由と同様の理由に該当する請求項は明確でない。

(特許・実用新案審査基準の第7部第1章の第36-40頁に挙げられている事例2-5等を参考にして、補正することを検討されてはいかがか。)

(3) 請求項1には、『複数ユーザの識別情報』と記載されている。しかしながら、どのように定義される情報であるのかが記載されていないため、当該情報を具体的に想定することができない。よって、請求項1に係る発明は明確でない。

また、請求項2-63に係る発明のうち、当該理由と同様の理由に該当する請求項は明確でない。

(4) 請求項1には、『複数ユーザのゲームシステム』と記載されている。しかしながら、『複数ユーザ』とはどのような事項を意味するのか不明瞭であり、当該記載は、複数のユーザに使用される単数のゲームシステムを意味するのか、ま

たは、複数のユーザに一人一台使用されるの複数のゲームシステムを意味するのか、あるいは、その他の事項を意味するのか不明瞭である。よって、請求項1に係る発明は明確でない。

また、請求項2-63に係る発明のうち、『複数ユーザの識別情報』、『複数ユーザに係るユーザ鍵』等と記載されており、当該理由と同様の理由に該当する請求項は明確でない。

(5) 請求項1には、『識別エンティティ』と記載されている。しかしながら、この場合、『エンティティ』とはどのような意味で用いられているのか不明瞭である。よって、請求項1に係る発明は明確でない。

また、請求項2-63に係る発明のうち、当該理由と同様の理由に該当する請求項は明確でない。

(発明の詳細な説明の段落【0034】等において用いられる、エンティティという用語と区別して用いることを検討されてはいかがか。)

(6) 請求項1には、『オンラインゲームアクティビティの前記複数ユーザを識別するために使用することができる前記識別エンティティからの応答を前記ゲームシステムに返送する』と記載されている。しかしながら、当該記載からは、応答の内容がどのようなものか、具体的に想定することができない。また、『オンラインゲームアクティビティの前記複数ユーザを識別するために使用することができる前記識別エンティティからの応答』とは、『ユーザの識別情報』とどのように区別されるものか、把握することができない。よって、請求項1に係る発明は明確でない。

また、請求項2-63に係る発明のうち、当該理由と同様の理由に該当する請求項は明確でない。

(7) 請求項1には、『複数ユーザを互いに識別する』と記載されている。しかしながら、当該記載は、複数のユーザをそれぞれ識別、あるいは、認証する事項を意味するのか、複数のユーザを互いに区別する事項を意味するのか不明瞭である。よって、請求項1に係る発明は明確でない。

また、請求項2-63に係る発明のうち、当該理由と同様の理由に該当する請求項は明確でない。

(8) 請求項2には、『ゲームシステムにおいて、ゲームシステム識別情報、複数ユーザ識別情報及びオンラインサービスの識別情報を含む識別情報文字列を含む応答を形成する』と記載されている。しかしながら、ゲームシステムにおいて、『ゲームシステム識別情報、複数ユーザ識別情報及びオンラインサービスの識別情報』がどのようにして取得されるのか把握することができない。また、請求項1には、ゲームシステムからの要求を提供する事項は記載されているものの、ゲームシステムが応答を提供する事項は記載されていないため、請求項2に記載された事項が、請求項1に係る発明をどのように限定するものか、把握することができない。よって、請求項2に係る発明は明確でない。

また、請求項3-63に係る発明のうち、当該理由と同様の理由に該当する請

求項は明確でない。

(9) 請求項2には、『オンラインサービスに関係する鍵』と記載されている。しかしながら、『関係する』とは、どのような事項を意味し、『関係する鍵』とはどのようなものを意味するのか具体的に想定することができない。よって、請求項2に係る発明は明確でない。

また、請求項3-63に係る発明のうち、当該理由と同様の理由に該当する請求項は明確でない。

(10) 請求項5には、『前記ゲームコンソールからの要求をチケット発行エンティティに提供する』と記載されている。しかしながら、当該記載以前に、『ゲームコンソール』という記載がないため、『前記ゲームコンソール』とは、どのような構成を意味するのか不明瞭である。よって、請求項5に係る発明は明確でない。

(11) 請求項5には、『チケット発行エンティティからのチケットを前記ゲームコンソールに返送することであって、前記オンラインサービスに関係する鍵で暗号化された前記ゲームコンソール識別情報と複数ユーザの識別情報とを含むこと』と記載されている。しかしながら、何が『前記ゲームコンソール識別情報と複数ユーザの識別情報とを含む』のか、把握することができない。よって、請求項5に係る発明は明確でない。

(12) 請求項5には、『前記チケットに含まれる前記複数ユーザの識別が信用できる』と記載されている。しかしながら、チケットに複数ユーザの識別が含まれるという事項、及び、ユーザの識別が信用できるという事項の意味を把握することができない。よって、請求項5に係る発明は明確でない。

(13) 請求項6には、『前記要求は、前記ゲームコンソールの識別情報をさらに含み』と記載されている。しかしながら、請求項5には、『前記要求は、ゲームコンソール識別情報、複数ユーザの識別情報及びオンラインサービスの識別情報を含む』と記載されているため、ゲームコンソールの識別情報をさらに含むという事項の意味を把握することができない。よって、請求項6に係る発明は明確でない。

(14) 請求項6には、『前記ゲームコンソール識別情報は、前記発行されたチケットに含まれる』と記載されている。一方、請求項5には、『前記オンラインサービスに関係する鍵で暗号化された前記ゲームコンソール識別情報と複数ユーザの識別情報とを含む』と記載されているため、請求項6に記載された事項は、発行されたチケットが、ゲームコンソール識別情報をオンラインサービスに関する鍵で暗号化された状態で含むのか否か不明瞭である。よって、請求項6に係る発明は明確でない。

(15) 請求項7には、『暗号化された情報を送り、前記要求を提供するユーザ鍵の中身を証明すること』と記載されている。しかしながら、どのような事項を意味するのか把握することができないし、また、請求項5に係る発明をどのように限定する記載であるのか把握することができない。よって、請求項7に係る発

明は明確でない。

(16) 請求項8には、『前記チケットを生成した時刻、前記チケットが満了する時を示す第2の時刻パラメータ』と記載されている。第2の時刻パラメータとは、『前記チケットを生成した時刻、前記チケットが満了する時を示す』ものであるのか、あるいは、『前記チケットを生成した時刻』と並列されるものであるのか不明瞭である。よって、請求項8に係る発明は明確でない。

また、同様の理由により、請求項19に係る発明は明確でない。

(17) 請求項10には、『前記添付されたセッションメッセージ』と記載されている。しかしながら、請求項9には、『メッセージ』、『セッション鍵』とは記載されているものの、セッションメッセージという構成については記載されていないため、何れの構成を示す記載であるのか不明瞭である。よって、請求項10に係る発明は明確でない。

(18) 請求項11には、『前記セッション鍵で暗号化された現在の時刻とともに第2のメッセージを送る』と記載されている。しかしながら、『第2のメッセージ』とは、どのような構成であるのか把握することができない。よって、請求項11に係る発明は明確でない。

また、同様の理由により、請求項12に係る発明は明確でない。

(19) 請求項12には、『前記証明すること』と記載されている。しかしながら、請求項12が引用する請求項には、『証明すること』について記載されていないため、何れの事項を示す記載であるのか把握することができない。よって、請求項12に係る発明は明確でない。

(20) 請求項12には、『イベントにおいて』と記載されている。しかしながら、この場合、どのような意味で用いられているのか不明瞭である。よって、請求項12に係る発明は明確でない。

また、同様の理由により、請求項22-23、48-49に係る発明は明確でない。

(21) 請求項13には、『応答の識別を確かめる』と記載されている。しかしながら、どのような事項を意味するのか把握することができない。よって、請求項13に係る発明は明確でない。

また、同様の理由により、請求項23に係る発明は明確でない。

(22) 請求項15には、『・・・前記チケット発行エンティティにおいて、前記オンラインサービスに関係する鍵KAで暗号化された前記識別情報文字列とセッション鍵KXAとを含むチケットを、以下のように生成することと、・・・前記チケット発行エンティティから前記ゲームコンソールに前記セッション鍵KXAを含む前記チケットを送ることと、前記ゲームコンソールから前記オンラインサービスに前記セッション鍵KXAを用いて暗号化されたデータを含む前記チケットを渡すこと・・・』と記載されている。しかしながら、ゲームコンソールにおいて、どのようにして、オンラインサービスに関係する鍵で暗号化されたチケットを複合化して、セッション鍵を用いることができるのか不明瞭である。よっ

て、請求項15に係る発明は明確でない。

(23) 請求項16には、『前記生成すること』と記載されている。しかしながら、当該記載は、請求項15における、『・・・(UU, KU)を生成すること』を示す記載であるのか、あるいは、『・・・以下のように生成すること』を示す記載であるのか不明瞭である。よって、請求項16にかかる発明は明確でない。

また、同様の理由により、請求項17に係る発明は明確でない。

(24) 請求項16には、『各ユーザ識別情報は、前記ユーザ識別情報と関係するユーザ鍵の暗号化ハッシュとの組み合わせである』と記載されている。しかしながら、ユーザ識別情報がユーザ識別情報自身を含む事項が記載されており、どのような事項を意味するのか把握することができない。よって、請求項16にかかる発明は明確でない。

また、同様の理由により、請求項52に係る発明は明確でない。

(25) 請求項25には、『前記複数ユーザ識別情報を前記オンラインサービスに対して識別するために使用することができる単一のチケット』と記載されている。しかしながら、『オンラインサービスに対して識別する』とは、どのような事項を意味するのか把握することができないし、また、当該記載からは、どのようなチケットであるのか、具体的に想定することができない。よって、請求項25に係る発明は明確でない。

また、同様の理由により、請求項26～38、61～63に係る発明は明確でない。

(26) 請求項27には、『前記ユーザに関係する情報から前記ユーザ識別情報を暗号により導く』と記載されている。しかしながら、どのような事項を意味するのか把握することができない。よって、請求項27に係る発明は明確でない。

(27) 請求項34には、『前記第三者に関係する鍵で前記チケットを暗号化する』と記載されている。しかしながら、どのような事項を意味するのか把握することができない。よって、請求項34に係る発明は明確でない。

(28) 請求項54には、『ランダムノンス』と記載されている。しかしながら、どのように定義される構成であるのか把握することができない。よって、請求項54に係る発明は明確でない。

(29) 請求項54には、『ゲームコンソールに、・・・のいずれか1つを含むように構成するよう指図する』と記載されている。しかしながら、何を『構成する』のか把握することができない。よって、請求項54に係る発明は明確でない。

(30) 請求項55には、『前記オンラインサービスに関係する鍵KAで暗号化されたセッション鍵KXAとを含む以下のようなチケットを受信し、TicketA=EKA[KXA, X, G, A, U1, U2, ..., UU] 前記チケット発行エンティティから前記セッション鍵KXAを受信し』と記載されている。しかしながら、チケットに含まれるセッション鍵と、『前記チケット発行エンティティから前記セッ

セッション鍵KXAを受信し』と記載されるセッション鍵とは、同一の構成であるのか、区別される構成であるのか不明瞭である。よって、請求項55に係る発明は明確でない。

(31) 請求項59には、『前記ゲームコンソール識別情報を得るプロセス』と記載されている。しかしながら、どのような事項を意味するのか把握することができない。よって、請求項59に係る発明は明確でない。

(32) 請求項60には、『・・・前記識別エンティティとの単一の応答／要求の交換においてゲームコンソールの複数ユーザを識別することを特徴とするゲームコンソール。』と記載されている。しかしながら、どのような構成に基づいて、『識別エンティティとの単一の応答／要求の交換においてゲームコンソールの複数ユーザを識別する』のか把握することができない。よって、請求項60に係る発明は明確でない。

<理由5>

この出願の下記の請求項に係る発明は、その出願前日本国内又は外国において頒布された下記 of 刊行物に記載された発明又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に基いて、その出願前にその発明の属する技術の分野における通常の知識を有する者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第29条第2項の規定により特許を受けることができない。

記 (引用文献等については引用文献等一覧参照)

●請求項1

引用文献1-3

備考:

引用文献1(特に、【請求項7】、段落【0069】-【0088】、第2図、第10図等を参照。)に記載された発明において、引用文献2(特に、段落【0036】-【0037】、【0044】-【0045】、第11図、第15図、第17図等を参照。)に記載された発明における、プレイヤのそれぞれに対応する操作器に装着されているカートリッジの識別コード(IDコード)及び名前を認識する事項、及び、引用文献3(特に、段落【0110】-【0125】等を参照。)に記載された発明における、ローカルサーバが複数の携帯端末からの認証要求を蓄積し、受信した認証要求をまとめて認証サーバに送信するという着想を組み合わせ、本願請求項1に係る発明とすることは、当業者が容易に想到し得るものである。

●請求項2-38、51-63

引用文献1-3

備考:

クライアントを認証する技術として、Kerberosプロトコルは、従来か

ら周知であり（例えば、『Merike Kaco, ネットワーク セキュリティ 設計ガイド, 日本, ソフトバンク パブリッシング株式会社, 2000年12月 27日, 初版, ISBN4-7973-1344-7』等を参照。）、引用文献 1に記載された発明において、クライアントを認証する際に、Kerberos プロトコルを採用することは、周知技術の付加にすぎない。

加えて、認証要求あるいは応答にどのような情報を含ませるかは、当業者が適宜選択し得る事項にすぎない。

よって、本願請求項2-38、51-63は、引用文献1-3に記載された発明と上記周知技術を組み合わせることにより、当業者が容易に想到し得るものである。

引用文献等一覧

- 1.特開2000-157724号公報
- 2.特開平11-207034号公報
- 3.特開平10-243015号公報

先行技術文献調査結果の記録

○調査した分野 I P C A 6 3 F 9 / 0 0 - 1 3 / 1 2
 G 0 9 C 1 / 0 0 - 5 / 0 0
 H 0 4 K 1 / 0 0 - 3 / 0 0
 H 0 4 L 9 / 0 0 - 9 / 0 4
 G 0 6 F 1 5 / 0 0
 G 0 6 Q 1 0 / 0 0 - 9 0 / 0 0

○先行技術文献 特開平10-327147号公報

なお、この先行技術文献調査結果の記録は、拒絶理由を構成するものではない。

この拒絶理由通知の内容に関するお問い合わせ、または面接のご希望がございましたら下記までご連絡下さい。

特許審査第一部 アミューズメント 大山 栄成
TEL. 03 (3581) 1101 内線3266